

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-004350  
 (43)Date of publication of application : 07.01.2000

(51)Int.Cl.

H04N 1/387  
 G09C 5/00  
 H04N 7/08  
 H04N 7/081  
 // G06T 5/20

(21)Application number : 10-249312  
 (22)Date of filing : 03.09.1998

(71)Applicant : HITACHI LTD  
 (72)Inventor : YOSHIURA YUTAKA  
 ECHIZEN ISAO  
 TAGUCHI JUNICHI  
 MAEDA AKIRA  
 ARAI TAKAO  
 TAKEUCHI TOSHIFUMI

(30)Priority

Priority number : 09238031 Priority date : 03.09.1997 Priority country : JP  
 10106036 16.04.1998 JP

## (54) METHOD AND DEVICE FOR EMBEDDING INFORMATION

(57)Abstract

PROBLEM TO BE SOLVED: To make compatible both the prevention against visual deterioration and the durability of embedded information by finding the range of value variation of contents which cannot be perceived, and varying the value of the contents within the variable range and embedding the information.

SOLUTION: An input/output process 101 inputs an image and stores it in a storage device, and a variable range calculating process 103 applies an image process to image data 102 to obtain an image which has different luminance from the image data 102 and are not visually different. Then a variable range calculating process 103 stores luminance before and after the image process application for each pixel, as variable range data 104. An information embedding process 105 selects pixels to be varied in luminance among the pixels of the image data 102. Then the selected pixels are varied in luminance regarding a specific value to embed the information and thus obtain information-inserted image data 106. The information-inserted image data 106 are durable to image processings and outputted to the outside through the input/output process 101.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 30.06.2000  
 [Date of sending the examiner's decision of rejection]  
 [Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]  
 [Date of final disposal for application]  
 [Patent number] 3570236

## Searching PAJ

[Date of registration]

02.07.2004

[Number of appeal against examiner's decision of  
rejection][Date of requesting appeal against examiner's decision of  
rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-4350

(P2000-4350A)

(43) 公開日 平成12年1月7日 (2000.1.7)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F I

テーマコード (参考)

H 0 4 N 1/387

H 0 4 N 1/387

G 0 9 C 5/00

G 0 9 C 5/00

H 0 4 N 7/08

H 0 4 N 7/08

Z

7/081

G 0 6 F 15/68

4 0 0

// G 0 6 T 5/20

審査請求 未請求 請求項の数21 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号

特願平10-249312

(22) 出願日

平成10年9月3日 (1998.9.3)

(31) 優先権主張番号

特願平9-238031

(32) 優先日

平成9年9月3日 (1997.9.3)

(33) 優先権主張国

日本 (J P)

(31) 優先権主張番号

特願平10-106036

(32) 優先日

平成10年4月16日 (1998.4.16)

(33) 優先権主張国

日本 (J P)

(71) 出願人 000005108

株式会社日立製作所

東京都千代田区神田駿河台四丁目6番地

(72) 発明者 吉浦 裕

神奈川県川崎市麻生区王禅寺1099番地 株

式会社日立製作所システム開発研究所内

(72) 発明者 越前 功

神奈川県川崎市麻生区王禅寺1099番地 株

式会社日立製作所システム開発研究所内

(74) 代理人 100068504

弁理士 小川 勝男

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報埋込み方法及び装置

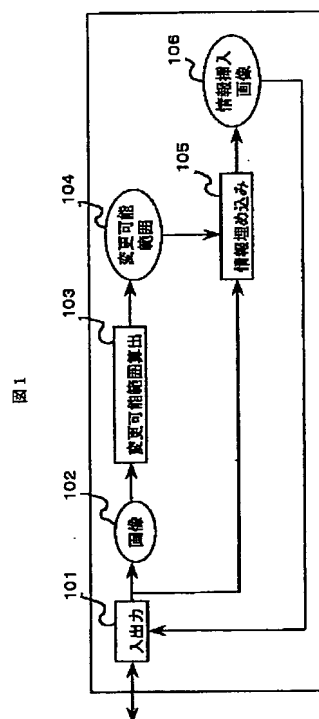
(57) 【要約】

【課題】 コンテンツへの情報埋込みにおいては、以下の2つの要求を両立することが課題である。

(1) コンテンツの劣化の防止 (例えば画像が視覚的に変化しないこと)

(2) 埋め込んだ情報の耐性 (例えば情報を埋め込んだ画像を処理しても情報が消失しないこと)

【解決手段】 コンテンツを入力する手段と、コンテンツに情報を埋め込む手段を有する情報処理システムにおいて、人間には知覚できない、あるいは、人間のコンテンツ参照の妨害にならないコンテンツの値変更の範囲を求め、上記変更可能範囲内でコンテンツの値を変更することにより情報を埋め込む。



**【特許請求の範囲】**

【請求項 1】人間には知覚できないコンテンツの値変更の範囲を求める変更可能範囲算出ステップと、上記変更可能範囲内でコンテンツの値を変更することにより情報を埋め込むステップとを備えることを特徴とする情報埋込み方法。

【請求項 2】請求項 1 に記載された情報埋め込み方法において、コンテンツの値の変更時に、その変更が人間には知覚できないか否か、あるいは、人間のコンテンツ参照の妨害にならないか否かを判定する変更影響判定ステップを備えることを特徴とする情報埋込み方法。

【請求項 3】請求項 2 に記載された情報埋め込み方法において、上記変更可能範囲算出ステップ及び変更影響判定ステップが、画像の中の物体の輪郭情報の値を保存し、それ以外の値を変更する画像処理ステップを含むことを特徴とする情報埋込み方法。

【請求項 4】請求項 3 に記載された情報埋め込み方法において、上記画像処理ステップが、エッジを保存しノイズを削減する画像フィルターステップを含むことを特徴とする情報埋込み方法。

【請求項 5】請求項 4 に記載された情報埋め込み方法において、上記画像フィルターステップが、画像の性質に依存して、平滑化の強度と方向を変更するステップを含むことを特徴とする情報埋込み方法。

【請求項 6】請求項 1 に記載された情報埋め込み方法において、コンテンツに同じ情報を複数回重複して埋込み、埋め込んだ値を読み出すときに、多数決論理によって埋め込んだ値を推定するステップを備えることを特徴とする情報埋込み方法。

【請求項 7】画像データの値を所定の条件を満たすように変更することによる画像データへの情報埋め込み方法において、画像中のエッジ及び孤立点を保存しながら画像データの値を変更する画像処理ステップを備え、前記ステップは、原画の値と画像処理後の画像の値の間の値を変更値とすることを特徴とする情報埋め込み方法。

【請求項 8】上記画像処理ステップが、画素単位で値を変更することを特徴とする請求項 7 に記載された情報埋込み方法。

【請求項 9】請求項 7 に記載された情報埋め込み方法は、画像データを複数のブロックに分割し、ブロック毎の部分画像の値を所定の条件を満たすように変更することを特徴とする情報埋め込み方法。

【請求項 10】上記変更の対象となる画素の値が輝度であることを特徴とする請求項 7 に記載された情報埋め込

み方法。

【請求項 11】上記画像処理ステップは、画像中の各画素について、輝度の勾配を求め、輝度の勾配が最小となる方向に平滑化処理を実施するステップを含むことを特徴とする請求項 10 に記載された情報埋め込み方法。

【請求項 12】上記画像処理ステップは、所定のしきい値の範囲内で値を変更するステップを含むことを特徴とする請求項 11 に記載された情報埋め込み方法。

【請求項 13】上記画像処理後の画像と上記しきい値によって制約される範囲内で画像の値を変更しても、画像の値が上記一定の条件を満たさない場合に、画像の値を変更前に戻すステップを備えることを特徴とする請求項 12 に記載された情報埋め込み方法。

【請求項 14】画像データの値を所定の条件を満たすように変更することによって画像データに情報を埋め込む情報埋め込み装置において、画像中のエッジ及び孤立点を保存しながら画像データの値を変更する第 1 の画像処理手段と、原画の値と画像処理後の画像の値の間の値を変更値として画像データの値を変更する第 2 の画像処理手段とを有することを特徴とする情報埋め込み装置。

【請求項 15】上記第 1 画像処理手段及び 2 の画像処理手段が、画像データの画素単位で値を変更することを特徴とする請求項 14 に記載された情報埋め込み装置。

【請求項 16】画像データの値を、所定の条件を満たすように変更することによって画像データに情報を埋め込む情報埋め込み装置において、画像中のエッジ及び孤立点を保存しながら画像データの値を変更する第 1 の画像処理手段と、画像データを複数の部分画像ブロックに分割する手段と、原画の値と画像処理後の画像の値の間の値を変更値として、上記ブロック毎の部分画像の値を変更する第 2 の画像処理手段とを有することを特徴とする情報埋め込み装置。

【請求項 17】上記第 1 の画像処理手段が、画素単位で値を変更し、上記第 2 の画像処理手段が画素単位で値を変更することによってブロック毎の値を変更することを特徴とする請求項 16 に記載された情報埋め込み装置。

【請求項 18】上記変更の対象となる画素の値が輝度であることを特徴とする請求項 17 に記載された情報埋め込み装置。

【請求項 19】上記第 1 の画像処理手段が、画像中の各画素について、輝度の勾配を求め、輝度の勾配が最小となる方向に平滑化処理を実施することを特徴とする請求項 18 に記載された情報埋め込み装置。

【請求項 20】上記第 2 の画像処理手段が、所定のしきい値の範囲内で値を変更することを特徴とする請求項 19 に記載された情報埋め込み装置。

【請求項 21】上記第 2 の画像処理手段は、上記画像処理後の画像と上記しきい値によって制約される範囲内で画像の値を変更しても、画像の値が上記一定の条件を満

たさない場合に、画像の値を変更前に戻すことを特徴とする請求項 20 に記載された情報埋め込み装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は任意の情報を、コンテンツに埋め込むに際して、特にそのコンテンツを劣化させない情報埋め込み方法に係わる。

【0002】

【従来の技術】コンテンツへの情報埋め込み技術は画像、音声、テキスト、図面など様々なコンテンツ(すなわち、デジタル化されたデータ)について開発されているが、ここでは、代表例として、画像への情報埋め込みを取り上げる。一般に、画像への情報埋め込みは、たとえば、IBM System Journal, 35 巻、3 & 4 号、313~336 頁、1996 年に記されているように画素の輝度などの値に微かな変更を加えることにより、情報を埋め込むものである。

【0003】この値変更に関して、実用面から以下の要求がある。

【0004】(1) 値を変更が人間の視覚では検知できない。(あるいは、検知できたとしても人間の画像参照の妨害にならない)

(2) 情報を埋め込んだ画像に J P E G 圧縮等の処理を施しても、埋め込んだ情報が消失しない。

【0005】従来の情報埋め込み技術では、上記文献に述べられているように、この要求を満たすために、変更の対象となる値の種類に関して工夫していた。すなわち、変更が目立ちにくく、かつ、消失しにくい値値に対して変更を加えていた。例えば、画像を周波数表現し、その中域成分の係数に対して変更を加えていた。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】画像の値の変更と視覚上の変化の関係は、画像毎さらには画像中の領域によって異なる。例えば、平坦な領域ではわずかな値変更でも目立つ一方、森林写真のような雑然とした領域では大きな値の変更でも目立たない。

【0007】ところが、上記従来の技術では、画像の性質に依存して値変更の大きさを最適化するという点については不十分であった。そのため、視覚的変化の防止を優先する場合には、平坦な画像の場合を想定して値変更を小さくする必要があり、画像処理への耐性が小さかった。一方、画像処理への耐性を優先する場合には、値変更を大きくする必要があり、平坦な画像において視覚的変化が生じていた。すなわち、従来方式では、視覚的変化の防止と画像処理への耐性を両立することが困難であった。

【0008】本発明の目的は、コンテンツへの情報埋め込みにおいて、視覚的変化の防止と画像処理への耐性の両立を可能とする方法、それを実現するプログラム、あるいはその方法やプログラムを実行する装置を提供するこ

とである。

【0009】

【課題を解決するための手段】医用画像処理の分野では、X線やMRIを用いて撮影した人体の写真に対して、医師の診断を容易にするためのフィルターが研究されている。最も進んだ医用フィルターでは、電子情報通信学会論文誌、D-2、第J79-D-2巻、第8号、1347頁から1353頁に示されるように、以下の性質を持つ。

【0010】(1) 平滑化処理により、ノイズを除去する。

(2) 人間の視覚にとって重要なエッジ情報、すなわち物体の輪郭や面の性質の変化する部分、および色や明るさが周囲に比べて特に違う点(孤立点)については、形状を保存する。見方を変えると、上記医用フィルターは、以下の性質を持つと考えることができる。

(1) 画像の値は変化する。

(2) 画像は視覚的に変化しない。あるいは変化したとしても人間の参照の妨げにはならない。

【0011】上記の医用フィルターの性質を利用して、上記の課題を解決することを着想した。すなわち、上記の課題は、コンテンツを入力する手段と、コンテンツに情報を埋め込む手段を有する情報処理システムにおいて、上記の医用フィルターを用いて、人間には知覚できない、あるいは、人間のコンテンツ参照の妨害にならないコンテンツの値変更を行い、変更前の値と変更後の値の間を情報埋め込みにおける値の変更可能範囲とし、この変更可能範囲内でコンテンツの値を変更することにより情報を埋め込むことで解決できる。

【0012】

【発明の実施の形態】以下、図1、2を用いて、本発明の第1の実施例を説明する。この実施例では、静止画と対象とし、画素の輝度を変更することで情報を埋め込むものとする。

【0013】図1は、本発明の機能構成図である。矩形で示した要素すなわち入出力101、変更可能範囲算出103、情報埋め込み105は処理であり、計算機のCPUで実現される。楕円で示した要素すなわち画像102、変更可能範囲104、透かし入り画像106はデータであり、計算機の記憶装置で実現される。なお、以下では、情報を、人間が検知できない何らかのパターンに対応づけたものを透かしと呼び、情報が埋め込まれた画像を透かし入り画像という。

【0014】入出力処理101は、画像を入力し、これを記憶装置に格納する。変更可能範囲算出処理103は、まず、前述の医用フィルターあるいはそれと同様の画像処理を画像データ102に適用する。その結果、画像データ102と輝度が異なり、視覚的には変わらない画像を得る。次に、変更可能範囲算出処理103は、各画素毎に、画像処理適用前の輝度と適用後の輝度を記憶

する。これが変更可能範囲データ 104 である。

【0015】情報埋込み処理 105 は、まず、画像データ 102 の画素のうち輝度を変更する画素を選択する。次に、選択した各画素について、輝度を特定値に変更することで情報を埋め込む。その結果、情報挿入画像データ 106 を得る。この情報挿入画像データ 106 は、入出力処理 101 を介して外部に出力される。

【0016】上述の医用フィルターの概要は以下の通りである。

(1) 画像内の各画素について、(2)～(3)の処理を実施する。なお、画素とは、画像を構成する最小の部分画像であり、一般に、輝度と 2 種類の色差、あるいは 3 種類の色(3 原色)により表現される。ここでは、画素が輝度と色差から構成されるものとする。

(2) 当該画素及び周囲の画素の輝度を分析し、当該画素における輝度の法線ベクトルを求める。このベクトルは輝度の変化が最大となる方向を表す。このベクトルに直交し、当該画素を通るベクトルは、輝度の変化が最小となる方向すなわち当該画素を通るエッジを表す。

(3) 上記エッジに沿って 1 次元の平滑化処理を実施。上記の処理により、上記医用フィルターは上述の性質を有するものとなる。変更可能範囲算出処理 103 は、画像データ 102 と輝度が異なり、視覚的には変わらない画像を得る。

【0017】次に、図 2 を用いて、情報埋込み処理 105 における輝度の変更方法を説明する。ここでは、一つの画素の輝度の値は 0～255 までであるとする。図 2 は、画素の輝度値を数直線で表したものである。本実施例では、この数直線上の白い円すなわち値が 16 の倍数である点は埋込み情報 0 に対応し、黒い点すなわち値が (16 の倍数 + 8) の点は埋込み情報 1 に対応するものとする。

【0018】情報埋込み処理 105 は、画像データ 102 の画素の輝度を、最近傍の白または黒の円に変更することにより情報を挿入する。すなわち、その画素に埋め込みたい情報が 0 の場合には白円に変更し、1 の場合には黒円に変更する。例えば、画素の輝度が図中の△すなわち 30 で、埋め込みたい情報が 0 の場合には、その画素の輝度を 32 に変更し、埋め込みたい情報が 1 の場合には、その輝度を 24 に変更する。

【0019】次に、変更可能範囲データ 104 の利用について説明する。上記の基本動作では、画素の輝度の変更が大きすぎて画像が視覚的に変化する場合がある。これを防止するために、画素の値の変更を変更可能範囲データ 104 の範囲内で行う。例えば、画素の輝度が△すなわち 30 で、その画素の輝度の変更可能範囲が 26～33 であるとする。この場合、埋め込みたい情報が 0 の場合には、上記の基本動作通りに、その画素の輝度を 32 に変更する。しかし、埋め込みたい情報が 1 の場合には、変更先の輝度 24 が変更可能範囲に含まれていない

ので、24 に最も近い値 26 に変更する。

【0020】最後に、透かし挿入画像データ 106 からの情報の抽出について説明する。最初に、値を参照すべき画素を選択する。この画素の選択においては、情報埋込み処理 105 における画素選択と同じ規則を用いる。従って、輝度を変更した画素が選択される。

【0021】次に、選択した各画素について、その輝度を取り出し、その値が、16 の倍数か (16 の倍数 + 8) のいずれに近いかで、埋め込まれた情報が 0 か 1 かを判定する。

【0022】上述のように、情報埋込み処理 105 では、変更可能範囲データ 104 の中で輝度を変更するので、輝度を 16 の倍数または (16 の倍数 + 8) に正確に変更できない場合がある。そのため、情報の抽出において、一定の確率で誤りが生じる。この問題は、同じ情報を複数の画素に重複して埋め込み、抽出において多数決を行うことで解決できる。

【0023】以上のように、本実施例によれば、画像に情報を埋込み、埋め込んだ情報を抽出することができる。この情報埋込みにおいては、画像の視覚的劣化のないことが保証された範囲すなわち変更可能範囲内でのみ、画像の値を変更することができる。また、上記変更可能範囲を画素毎に算出するので、画素毎に可能な限り大きな値変更を行うことで、画像処理への耐性を強化することができる。

【0024】この実施例によれば、輝度値の変更により静止画に情報を埋め込むシステムにおいて、画素毎に視覚的劣化のない輝度値変更範囲を求め、その範囲内で輝度値を変更することができる。その結果、一律に輝度を大きく変更する場合のように、画像の視覚的劣化を生じることがなく、一方、一律に輝度を小さく変更する場合のように、挿入情報が除去されやすいこともなく、画質劣化の防止と埋込み情報の耐性の両立が可能となる。

【0025】次に、図 3 から図 5 を用いて、本発明の第 2 の実施例を説明する。

【0026】本発明は、画像の値を変更して情報を挿入する場合の、値の変更量を最適化するものである。画像の種類、変更する画像値の種類、挿入する情報の種類、画像における挿入情報の表現方法には依存せず、任意の画像、画像値、情報種類、表現方法と組み合わせることができる。ここでは、一例として、以下の場合を考える。

【0027】(1) 画像の種類

ここでは、動画データを考える。この動画データは、1 秒間 30 枚の静止画から成る。個々の静止画は、720 × 480 画素である。本実施例では、動画データから一つずつ静止画を取り出し、これに、情報を挿入する。情報挿入処理は、静止画毎に完結する。

(2) 変更する画像の値

静止画の画素毎の輝度値を変更する。

## (3) 挿入する情報

6ビットの情報、すなわち0～63までの64種類の数字である。

## (4) 静止画における情報の表現

## (a) ブロックの選択

静止画を $8 \times 8$ 画素のブロック単位に分割する。コンテンツでよく用いられる $720 \times 480$ 画素の静止画の場合、 $90 \times 60 (=5400)$ ブロックに分割する。64種類(6ビット)の挿入情報おのおのについて、上記5400個のブロックのうちどのブロック(少なくともひとつ)の値を変更するかという対応関係(これは予め決めておき、たとえばテーブルに保存されている)に基づいて、ブロックを選択する。選択したブロック内の画素の輝度を変更する。

## 【0028】(b) ブロック内の輝度の変更

上記選択したブロック内の64個の画素の輝度の和が、最も近い整数Aのn倍数になるように各画素の輝度を変更する。Aはこの実施例の利用者が指定する値であるが、ここでは、512を用いる。なお、情報の抽出時には、情報の挿入された動画から1枚ずつ静止画を取り出し、個々の静止画から情報を抽出する。上述の方法で、情報を埋め込んだ後で、圧縮等の画像処理を行うと、輝度に変化し、抽出時に、正数Aのn倍数ちょうどにならないことがある。そこで、静止画からの情報抽出では、5400個の各ブロックについて、輝度がAのn倍数またはその近傍になっているかを判定する。なお、近傍の定義としては、 $(A \times n - A/4)$ 以上かつ、 $(A \times n + A/4)$ 以下とする。この定義は一例であって、他の定義も可能である。もし、情報が埋め込まれた画像に対して、圧縮等の画像処理を行わず、輝度変化が生じない場合は、近傍を定義しなくてもよい。Aのn倍数またはその近傍の場合には、そのブロックの輝度に変更されていると判断する。5400個のブロックのうちどのブロックの輝度に変更されているかという情報と、前述の対応関係とを用いて、挿入した64種類の情報の一つを特定する。

【0029】上記の抽出において、輝度を変更していないのに、ブロックの輝度の和が偶然Aのn倍数になっている場合は誤検出の原因となる。これを防止するためには、輝度変更ブロックを複数とし、多数決論理をもちいて、そのうち、ブロック輝度の和がAのn倍数または近傍となっているブロックが所定の値(たとえば半数)以上の場合に、透かしが埋め込まれていると判定する。以上の情報表現、挿入、抽出の方法については、特願平09-238030号の方法を用いる。以下では、上記の情報表現、挿入、抽出の方法を前提として、輝度変更量の最適化方法を述べる。図11は、この実施例のハードウェア構成図である。入出力装置1101は、計算機のI/O装置等により実現される。動画および埋め込みたい情報を外部に入力し、演算装置1102を介して記憶装

置1103に格納する。また、情報を埋め込んだ動画を演算装置1102から受け取って、これを外部に出力する。演算装置1102は計算機のCPUで実現され、記憶装置1103に格納された動画および挿入したい情報を読みだし、動画に情報を挿入して、結果の動画を入出力装置1101に出力する。このとき、先に説明したフィルターを用いて、画像の視覚的劣化がないように情報を埋め込む。記憶装置1103は、半導体、ハードディスクや光ディスクなどで実現され、動画及び挿入したい情報を記憶する。

【0030】図3は、第2の実施例の機能構成図である。ブロック301～306は演算装置1102が行う処理であり、計算機のCPUがプログラムを実行することにより実現される。ブロック307～313はデータであり、計算機のメモリすなわち記憶装置1103に記憶される。このプログラムは、記憶媒体に記録された状態で配付することや、ネットワーク経由でサーバから配付することが可能である。また、このプログラムは、パーソナルコンピュータのオペレーティングシステムの元で動作するように構成することが可能なものである。

【0031】入出力301は、動画データ307を入力し、メモリに格納する。この動画データは、複数の連続した静止画の列である。各静止画は $720 \times 480$ 画素である。また、入出力301は、画像に挿入したい情報310を入力し、メモリに格納する。挿入したい情報は6ビット情報である。すなわち、挿入したい情報は、2の6乗=64種類である。さらに、入出力301は、入出力装置1101から、画像に情報を挿入するときの基準となる値(上述の整数A)312を入力し、メモリに格納する。この整数Aの値を、ここでは、512とする。この正数Aのn倍数を、以下、吸着値と呼ぶ。一方、入出力301は、透かし情報の挿入された動画313をメモリから読み出して、入出力装置1101から外部に出力する。

【0032】制御302は、動画307中の各静止画毎に、フィルター303、差分算出304、挿入個所決定305、挿入306を起動して、挿入情報310を埋め込む。フィルター303は、先に説明した実施例における医用フィルターである。動画307中の静止画を一枚ずつ読み出し、これに前述のフィルター処理を適用し、その結果のフィルター画像308をメモリに格納する。差分算出304は、動画307中の1枚の静止画とそれから求めたフィルター画像308との輝度の差分を、画素毎に求め、結果を変更可能範囲309としてメモリに格納する。変更可能範囲309は、動画307中の1枚の静止画の各画素について、輝度をどれだけ変更してよいかの範囲を表す。挿入個所決定305は、 $720 \times 480$ 画素の静止画を、 $8 \times 8$ 画素のブロックに分割する。その結果、 $90 \times 60 = 5400$ 個のブロックを得る。上述の方法で、挿入情報310に対応して値を変更

するブロックを選択し、挿入ブロック311とする。挿入306は、挿入ブロック311の各ブロックについて、輝度の和を吸着値312(正数Aのn倍数)になるように変更する。その結果、情報を挿入した静止画1枚を求め、これを透かし入り動画313に追加する。

【0033】図4は挿入306の動作のフローチャートである。最初にステップ401で対象となる8×8画素ブロック311の輝度の和を算出する。次に、ステップ402においてステップ401で算出した輝度の和の最近傍にある512のn倍数を吸着値とする。ステップ403以降は実際の挿入処理である。まずステップ403で変更可能範囲309内で対象ブロック内の各画素の輝度を変更し、輝度の和も同時に変更する。ステップ404は変更後の輝度の和が吸着値に一致するか判定し、一致するなら挿入の動作を終了し、一致しないならブロックの輝度値を変更前に戻した後(すなわちそのブロックには透かしを挿入しない。)挿入の動作を終了する。

【0034】図5は挿入処理の詳細のフローチャートである。但しここでは、簡単のために変更前の輝度値の和が吸着値より小さい場合を考える。また、各ブロック内の画素は1から64までの画素番号で表わされているとする。まずステップ501で画素番号Iを1に設定する。ステップ502は画素番号I=64の判定処理であり、これについては後述する。ステップ503は画素Iの変更可能範囲309をR(I)としたときR(I)が正であるか判定する。すなわち画素Iの輝度値に加算できるか判定する。加算できなければステップ507でIをインクリメントしてステップ502の判定処理に移り、加算できればステップ504以降に進む。

【0035】ステップ504では画素Iの輝度値を1だけ加算し、ステップ505で画素Iが属する対象ブロックの輝度値の和を1だけ加算する。ステップ506では画素Iの加算によって変更可能範囲R(I)の値を1減らす。ステップ404は前述した判定処理で、輝度値の和が吸着値と等しければ対象ブロックに透かし挿入として処理を終了し、等しくなければ画素番号Iの値をインクリメントしてステップ502に進む。ステップ502は画素番号I=64の判定処理であり、I=64と判定されるのは以下の2通りの場合がある。

(1) 対象ブロック内の64個の画素のうち、変更可能である画素について1回加算処理をおこなったが、いくつかの画素でまだ輝度値変更可能である場合。この場合は、ステップ508においていくつかの画素でR(I)が0でないのでステップ501に進み再び輝度値の加算処理を行う。

(2) 対象ブロック内の64個の画素のうち、変更可能である画素について複数加算処理をおこなった。その結果、輝度値の和が吸着値に届く前に全ての画素で輝度値変更可能でなくなった。この場合は、ステップ508において全ての画素でR(I)=0なので、ステップ40

5へ進み各画素の輝度値を変更前に戻し、透かし挿入をおこなわず処理を終了する。この実施例によれば、輝度の変更により動画に情報を埋め込むシステムにおいて、上記実施例と同様の理由により、画質劣化の防止と埋込み情報の耐性の両立が可能となる。

【0036】次に、図6と図7を用いて、本発明の第3の実施例を説明する。本実施例は、透かしの挿入時により詳細なパラメータを用いる方法である。画像の種類や挿入情報の種類などについては、すでに説明した第2の実施例と同様の表現方法を用いる。図6は、第3の実施例の機能構成図である。以下では、図3の機能構成図と異なる、情報挿入時のパラメータであるデータ601～603と、挿入処理604について説明する。上限値601は、変更可能範囲309の上限を決定するパラメータであり、挿入306において、上限値以上の輝度値の変更を許さないようにする。この上限値601は、たとえば、フィルタ303が出力した変更可能範囲309とのAnd条件で用いるもので、変更可能範囲の上限を、他の条件で指定したい場合に用いる。オフセット値602は、輝度値の変更可能な上限値を設定するもので、フィルタ303が出力した変更可能範囲309を越えて変更したい場合の上限値を表わす。挿入可否判定基準603は、上記以外の挿入時に用いる判定基準を表わす。例えばブロックの輝度の分散値をみることで、そのブロックの平坦さの度合を判定することができ、挿入306において画像的に平坦すぎる箇所には透かしを挿入しないといった処理が可能になる。

【0037】図7は本実施例での挿入604の動作のフローチャートである。ステップ701～704以外の処理は図4の処理と同様なので説明を省く。ステップ701では、挿入可否判定基準として当該ブロックの輝度の分散が基準値以上か判定し、基準値以下であれば処理を終了する。基準値以上であればステップ401と402を経てステップ702へ進む。ステップ702では、対象ブロック内の画素の輝度値をフィルターの許容する範囲内で変更する。但し、上限値601以上の変更を許さないようにする。ステップ404で輝度値の和が吸着値に到達しない場合、ステップ703でオフセット値602の範囲内で再度画素の輝度を変更し、ステップ704へ進む。ステップ704では、変更された輝度値の和が吸着値または吸着値の近傍(吸着値±64)に到達しているか判定し、到達していれば透かし挿入を完了して処理を終了する。到達していなければステップ405へ進み、透かし挿入を行わず(画素の輝度値を変更前に戻して)処理を終了する。図6、図7に示した方法によれば、上記実施例における画質劣化のない輝度変更方法をさらに精密化できるので、画質劣化の防止効果が大きくなる。

【0038】さて、動画などでは、吸着値(512のn倍数)との差にかかわらず選択したブロックの輝度値を吸着値に一致させると、動画をリアルタイムで再生する



場合などで、輝度値の急激な変化などにより画面にちらつきが生じたり、透かし位置が視覚的に目立ってしまう場合がある。そこで、次に、図 8 を用いて、挿入情報をさらに目立ちにくくする方法を説明する。

【0039】図 8 は図 4、図 7 のフローチャートにおいて、ステップ 401 と 402 の間に行われるステップ 801 を示すものである。ステップ 801 以外の処理は図 4 と図 7 の処理と同様なので説明を省く。ステップ 801 は、予め設けた、ブロックの変更前の輝度和と吸着値との差の第 2 の上限値 (図示せず) にしたがって、ブロックを判定し、透かしを挿入するかどうかを判定する。ここでは、第 2 の上限値を 32 としたとき、輝度和が以下の範囲にないブロックを実際に透かし挿入の対象とする。つまり、輝度和が以下の範囲にあるときは、透かしを挿入すると元の輝度和との差が大きくなり、透かし挿入が目立つので、透かし挿入を行わない、という考え方である。 $512 \text{ の } n \text{ 倍数} + 256 - 32 < \text{輝度和} < 512 \text{ の } n \text{ 倍数} + 256 + 32$  この式において、512 は上述の正数 A であり、256 は  $A/2$  を表わす。また、第 2 の上限値は、入出力装置 1101 から設定して、記憶装置 1103 へ保存しておく。上記範囲にあるブロックは、透かし挿入を行わず処理を終了する。この方法によれば、輝度和と吸着値との差が大きいブロックについては、透かし挿入を行わないので、動画をリアルタイム再生する場合に、さらに挿入情報を目立ちにくくすることができる。したがって、画質劣化の防止効果がさらに大きくなる。

【0040】以下では、図 9 と図 10 を用いて、本発明の第 5 の実施例を説明する。図 9 は、本実施例の方式を用いた透かし挿入ブロックの模式図である。透かし挿入ブロック 91 は、透かし挿入により輝度値が変化しているので、画像の平坦な箇所などではブロックが目立ってしまう場合がある。図 9 が示すように透かし挿入ブロックの周囲に、4 つの領域 92～95 を作成し、ブロック 91 の輝度変化に合わせて 4 つの領域の輝度値を段階的に変化させれば、透かしブロックを目立たなくさせることが可能になる。

【0041】図 10 は、領域 92～95 の輝度値の変更処理のフローチャートである。簡単のために、図 9 に示した 4 つの  $8 \times 2$  部分領域 (A1, A2, A3, A4) 92～95 の輝度値変更を考える。ステップ 1001 では、透かし挿入ブロック 91 の右隣のブロックに着目し、その部分の輝度値の変更量を求める。ステップ 1002 では、ステップ 1001 で算出された輝度値変更量を 0.8 倍して A1 領域 92 の輝度値に加算する。ステップ 1003 では、同様に輝度値変更量を 0.6 倍して A2 領域 93 の輝度値に加算する。ステップ 1004 では、同様に輝度値変更量を 0.4 倍して A3 領域 94 の輝度値に加算する。ステップ 1005 では、輝度値変更量を 0.2 倍して A4 領域 95 の輝度値に加算し、輝度値の

変更処理を終了する。この例では、透かし挿入ブロック 91 の周囲に設ける領域を、ひとつのブロックを 4 つに分割することによって生成しているが、これに限定されず、より多くのブロックをより多く分割してより滑らかに輝度値を変更するなど、さまざまな変形が可能である。

【0042】また、上述の各実施例では、情報の埋め込み方法として画素の輝度を変更したが、これに限定されない。各画素を構成する、3 原色のいずれかあるいは任意の組み合わせ、または輝度と色差のいずれかあるいは任意の組み合わせの持つ値を変更することで実現できるものである。また、本発明は画像以外、たとえば、音楽にも適用は可能である。たとえば、音の大きさ、音色などの変更可能範囲を求め、その範囲内で変更する。また、小節単位で音の大きさ、音色などを変更させて情報を埋め込み、当該小節前後も値を少しずつ変化させて、目立たせないようにすることが可能である。なお、上述の方法によって埋め込まれた情報は、その埋め込み方法 (位置、パターン)、あるいは検出、除去のための情報を知るもの以外には除去できない。逆に埋め込み方法、検出除去のための情報を知るものは、本発明に従って埋め込まれた情報を取り出すことができるので、本発明はコンテンツの著作権情報などを管理するのに適している。

#### 【0043】

【発明の効果】本発明によれば、コンテンツへの情報埋込みにいて、コンテンツが劣化しない範囲内でコンテンツを可能な限り大きく変更することができるので、劣化の防止と埋込み情報の耐性の両立が可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の第 1 の実施例の機能構成図。

【図 2】本発明の第 1 の実施例における画素の輝度値の変更方法を示す図。

【図 3】本発明の第 2 の実施例の機能構成図。

【図 4】本発明の第 2 の実施例における透かし挿入処理のフローチャート。

【図 5】本発明の第 2 の実施例における透かし挿入処理の詳細のフローチャート。

【図 6】本発明の第 3 の実施例の機能構成図。

【図 7】本発明の第 3 の実施例における透かし挿入処理のフローチャート。

【図 8】本発明の第 4 の実施例における透かし挿入処理のフローチャート。

【図 9】本発明の第 5 の実施例における透かし挿入ブロックの模式図。

【図 10】本発明の第 5 の実施例における輝度値の変更のフローチャート。

【図 11】本発明の第 2 の実施例におけるハードウェア構成図。

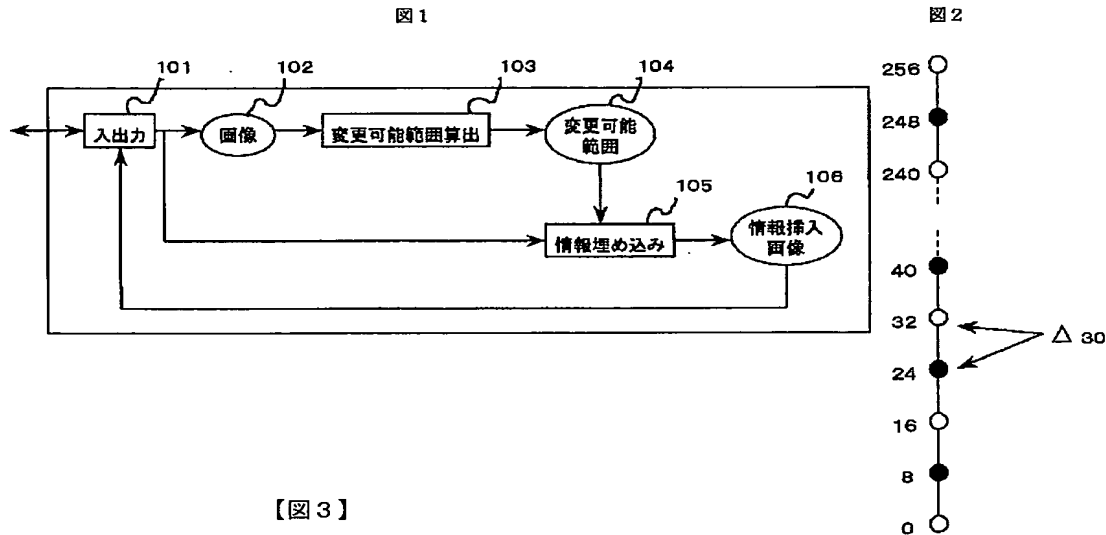
#### 【符号の説明】

101…入出力処理、102…画像データ、103…変

更可能範囲算出処理、104…変更可能範囲データ、105…情報埋め込み処理、106…情報挿入画像データ。

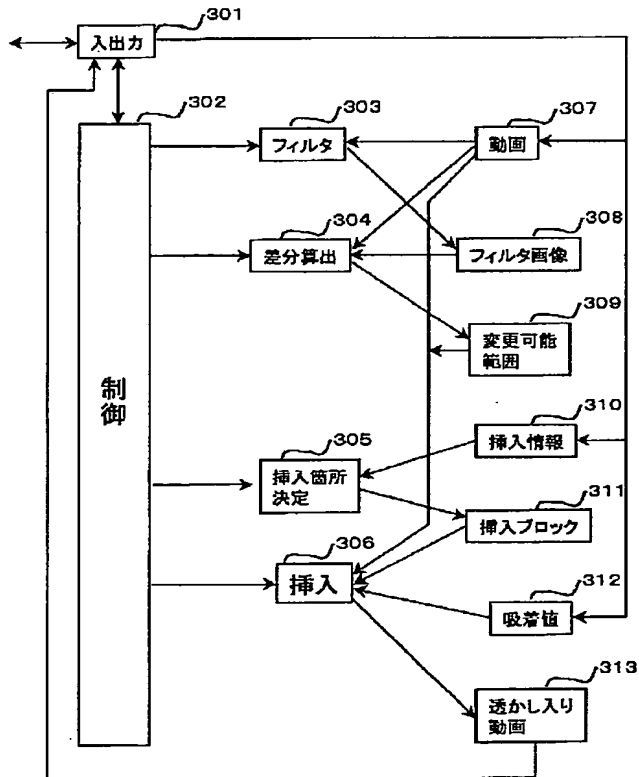
【図1】

【図2】



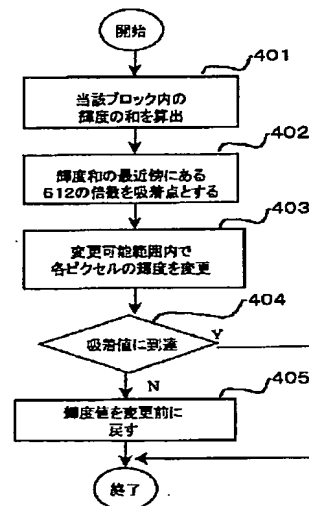
【図3】

図3



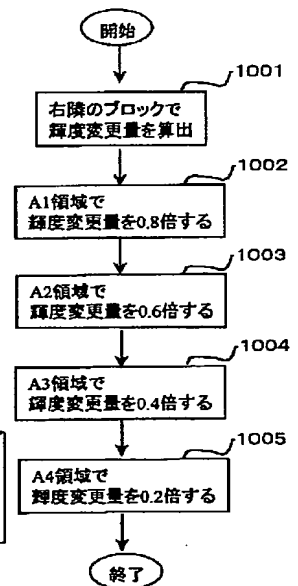
【図4】

図4



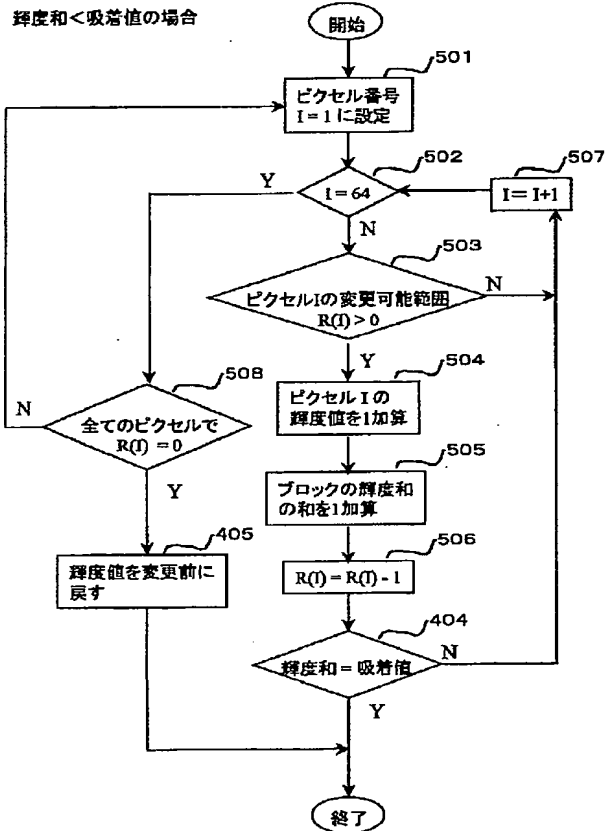
【図10】

図10



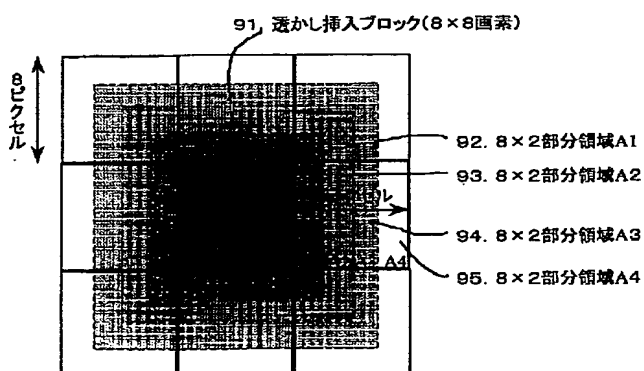
【図5】

図5



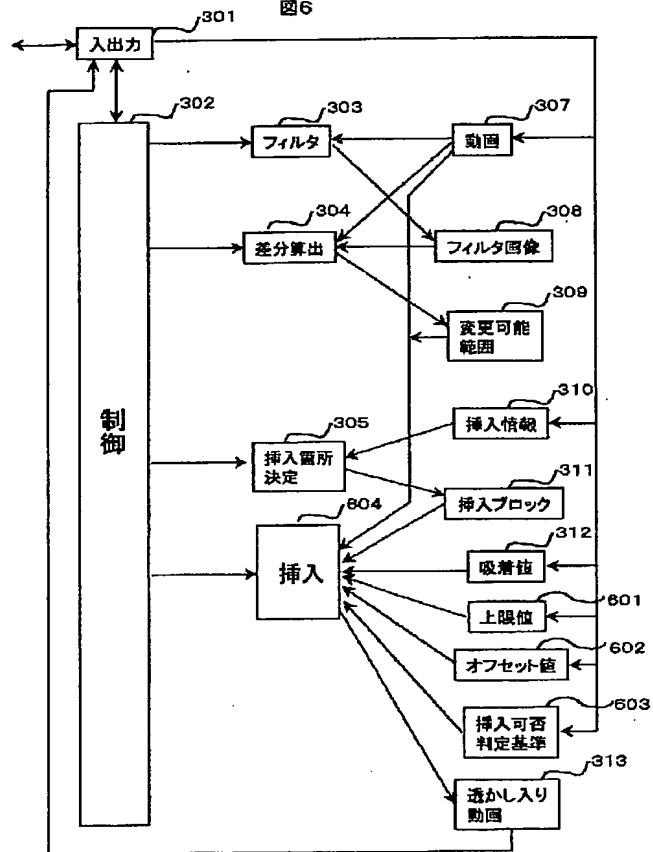
【図9】

図9



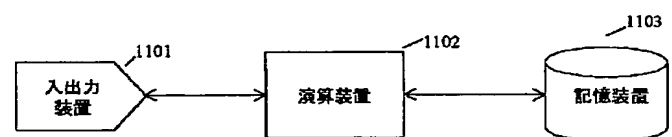
【図6】

図6



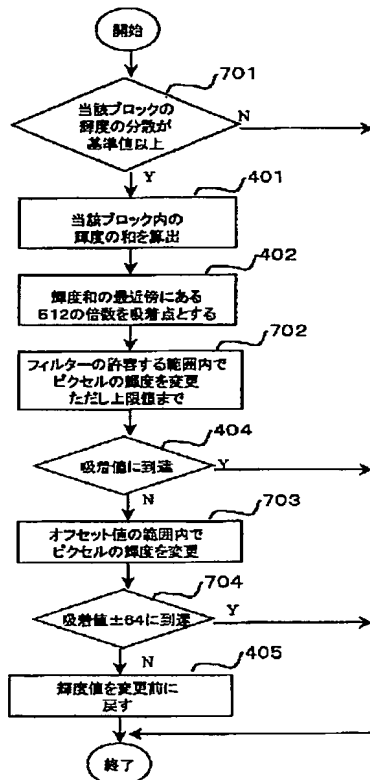
【図11】

図11



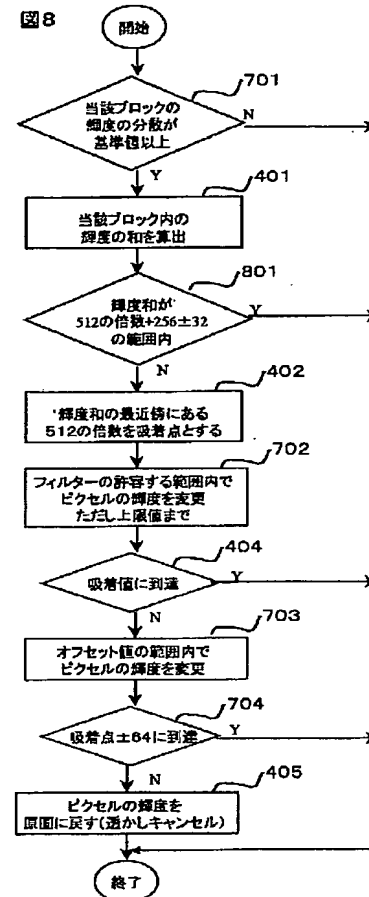
【図7】

図7



【図8】

図8



フロントページの続き

(72)発明者 田口 順一  
 神奈川県川崎市麻生区王禅寺1099番地 株式会社日立製作所システム開発研究所内  
 (72)発明者 前田 章  
 神奈川県川崎市麻生区王禅寺1099番地 株式会社日立製作所システム開発研究所内

(72)発明者 荒井 孝雄  
 神奈川県横浜市戸塚区吉田町292番地 株式会社日立製作所映像情報メディア事業部内  
 (72)発明者 竹内 敏文  
 神奈川県横浜市戸塚区吉田町292番地 株式会社日立製作所マルチメディアシステム開発本部内

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☒ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**